<u>Variations des règles de combats</u>

Localisation et coup visé

Afin de porter un coup visé le combattant accepte de prendre un malus supplémentaire égal au bonus qu'il souhaite appliquer à son jet de localisation.
Une attaque rapide ajoute 20 % à ce bonus et une attaque brutale lui retire 20 %.

Manœuvres spéciales

Désarmer (par Magnus Nyggard)
Compétence utilisée : Feinte ; malus de 25%
Si l'attaque est un succès l'adversaire doit réaliser un jet de (5xForce) pour ne pas perdre son arme (elle tombe à ses pieds). S'il s'agit d'une arme à deux mains la victime a un bonus de +25% à son jet de Force. On ne peut pas désarmer des targes, main-gauches, boucliers, pavois et cestus, ni une Arme avec le pouvoir Pseudopode.
Réussite critique: La victime a –25% pour son jet de Force et l'arme tombe à 1d6 mètres de lui.
Echec critique: Comme avec une feinte normale.

Attaque vitale (par Magnus Nyggard)
Compétence utilisée : Attaque Rapide ; malus de 25%
Cette attaque tente de toucher là où ça fait mal. Si l'attaque est un succès et donne au moins 1 point de dégât l'adversaire doit réussire une esquive (cette défense ne compte pas contre le nombre d'actions, elle représente une réaction instinctive pour protéger ses organes vitaux. Par contre cette esquive ne peut pas bénéficier des bonus de boucliers, targes, main-gauche, etc.). Si l'esquive est ratée la victime est affectée comme si elle avait subit le pouvoir Douleur (-30% à toutes les actions). Les points de dégâts (après l'armure) indiquent le temps que cette douleur reste (en tours de combat). Réussite critique: Normale pour une attaque rapide.
Echec critique: Normale pour une attaque rapide.

Renverser (par Magnus Nyggard)
Compétence utilisée : Attaque Normale ; malus de 15%
Cette attaque a comme but de faire tomber l'adversaire en l'attaquant aux jambes. Seules des armes assez longues peuvent être utilisées; Espadon, épieu, hache à deux mains, doloire, épée bâtarde, épée longue, hallebarde, lance, filet plombé, morningstar, sabre. Note que les attaques avec filet plombé ont souvent le même effet, même si on ne tente pas une Attaque Renverser. Si l'attaque est réussite la victime doit tenter un jet de (5xAgilité où Acrobatie) pour ne pas tomber. Les dommages sont toujours calculés sur les jambes en cas d'une Attaque Renverser.
Réussite critique: Comme habitude pour une Attaque Normale.
Echec critique: Esquive obligatoire avec un malus de 20% dans le tour suivant. Ceci représente qu'une Attaque Renverser est assez proche d'une Attaque Brutale avec des grands mouvements de l'arme.

Briser l'arme
Compétence utilisée : Attaque Brutale ; malus de 15% (arme adverse grande : hallebarde, espadon, hache à 2 mains, doloire…),20% (épée

longue, lance…), 25% (marteau de guerre, masses, fleuret, sabre, rapière…), 30%(arme adverse petite : dague, épée courte, poignard …).
Ce type d'attaque vise l'arme de l'adversaire, et non l'adversaire lui-même. En cas de réussite de l'attaque l'arme visée encaisse les dégâts. Dans le cas où l'adversaire effectuerait une parade son arme n'échappera aux dégâts que s'il réussit une parade critique (qui inflige des dégâts à l'arme attaquante).
Réussite critique : les dégâts sont décalés d'une colonne vers la droite.
Echec critique: comme une attaque brutale.

Attaque massive
Compétence utilisée : Attaque Brutale ou Normale.
Le but de cette manœuvre est de toucher plusieurs cibles en un seul mouvement. Cela ne peut être tenté qu'avec une arme tranchante. Le nombre maximum de personnes que l'attaque peut atteindre dépend de la taille de l'arme : de 2 pour une dague à 5 avec une Hallebarde ou un espadon. L'attaque subit un malus de 10% par cible et subit le modificateur le plus défavorable parmi ceux générés par les manœuvres de ses adversaires. Si le coup porte les dégâts sont calculés de manière normale pour la première cible, puis les dégâts sont diminués de 2 colonnes pour chaque cible suivante.
Réussite critique : comme pour la compétence utilisée.
Echec critique : comme pour la compétence utilisée.

Charge
Compétence utilisée : Attaque brutale + bonus
Il est possible de charger même avec une arme n'ayant pas cette capacité, tant qu'on peut courir au moins un tour sans être entravé. Il faut tout d'abord réussir un G en course si on est à pied ou en équitation si on est sur une monture. Si on possède une arme avec la capacité charge, ce G reçoit un bonus de 20%. Ensuite, il faut réussir l'attaque en faisant en dessous du pourcentage en attaque brutale + un bonus. Ce bonus égale la rapidité de l'attaquant si il est à pied ou 2 fois la rapidité de la monture. Le défenseur peut esquiver avec un bonus de 10% par tour de combat passé à charger, sinon il peut parer sans modificateurs. Si la charge est réussie et que le défenseur n'a pas esquivé, les dommages sont calculés ainsi : +1 colonne à pied ; +2 colonnes à pied avec une arme possédant la capacité charge ou sur une monture ; +3 colonnes sur une monture avec une arme possédant « charge ». De plus, pour ne pas tomber, le défenseur doit réussir un G sous : (FO défenseur) – (FO attaquant 2 + RA attaquant) pour une charge à pied ou (FO défenseur) – ((FO attaquant + RA monture)*2) pour une charge sur une monture. Si le défenseur avait réussit une parade, il n'a aucun dommage mais subit le choc et doit réussir le G précédent avec un bonus égal à la moitié du bonus que lui donnait l'arme de parade (soit 30/2=15% pour un pavois). Si le G est raté, le défenseur tombe et perd un tour.
Réussite critique : +1 colonne de dommage et malus de 15% pour le G contre le choc.
Echec critique : l'attaquant doit réussir un G sous FO*5 pour ne pas voir son arme restée plantée dans le sol.

Enfin, il peut arriver que vos PJs se battent contre des personnes de sexe opposé. Bien sûr, cela ne les gène pas normalement sauf si celles-ci montrent leurs appas. Ce cas de figure existe si ces adversaires sont des

chrysalides, car elles portent des armures ouvragées, ou si l’arme de cette personne a une condition ou une limitation de « nudité », dans quel cas l’adversaire de vos PJs est nu. A cause de cette nudité, vos PJs auront un malus en combat qui va dépendre de la valeur de leur désir « sexe » et de leur « Volonté » (attention, si l’adversaire utilise le pouvoir invisibilité, il n’y aura pas de malus car vos PJs ne voient rien). Voici le tableau avec ces malus avec en haut la valeur de « volonté » et à gauche celle du désir « sexe », l’intersection donnant le pourcentage de malus :

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	5	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
4	10	10	10	5	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
5	15	15	15	10	10	10	5	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	20	20	20	15	15	15	10	10	10	5	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0
7	25	25	25	20	20	20	15	15	15	10	10	10	5	0	0	0	0	0	0	0
8	30	30	30	25	25	25	20	20	20	15	15	15	10	10	10	5	0	0	0	0
9	35	35	35	30	30	30	25	25	25	20	20	20	15	15	15	10	10	10	5	0
10	40	40	40	35	35	35	30	30	30	25	25	25	20	20	20	15	15	15	10	10
11 et +	55	55	55	50	50	50	45	45	45	40	40	40	35	35	35	30	30	30	25	25

Par contre, si l’un de vos PJs a sa valeur de désir « sexe » égale ou inférieure à 0, c’est à dire qu’il est incontrolable car le sexe le dégoûte, alors il aura un bonus de 10% à toutes ces compétences de combat.

Voici maintenant le tableau des dommages élargi vous permettant de dépasser la colonne Q :

Dé	**A**	**B**	**C**	**D**	**E**	**F**	**G**	**H**	**I**	**J**	**K**	**L**	**M**	**N**	**O**	**P**
1	1	1	1	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7
2	1	1	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
3	1	1	1	2	3	5	6	8	9	11	12	14	15	17	18	20
4	1	1	2	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26
5	1	1	2	3	5	8	10	13	15	18	20	23	25	28	30	33
6	1	2	2	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36	39
7	1	2	3	4	7	11	14	18	21	25	28	32	35	39	42	46
8	1	2	3	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44	48	52
9	2	2	3	5	9	14	18	23	27	32	36	41	45	50	54	59
0	2	2	3	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65

Dé	**Q**	**R**	**S**	**T**	**U**	**V**	**W**	**X**	**Y**	**Z**	**AA**	**AB**	**AC**	**AD**	**AE**	**AF**
1	7	8	8	9	9	10	10	11	11	12	12	13	13	14	14	15
2	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
3	21	23	24	26	27	29	30	32	33	35	36	38	39	41	42	44
4	28	30	32	34	36	38	40	42	44	46	48	50	52	54	56	58
5	35	38	40	43	45	48	50	53	55	58	60	63	65	68	70	73
6	42	45	48	51	54	57	60	63	66	69	72	75	78	81	84	87
7	49	53	56	60	63	67	70	74	77	81	84	88	91	95	98	102
8	56	60	64	68	72	76	80	84	88	92	96	100	104	108	112	116
9	63	68	72	77	81	86	90	95	99	104	108	113	117	122	126	131
0	70	75	80	85	90	95	100	105	110	115	120	125	130	135	140	145